

ocean

OCEAN SOFTWARE LIMITED
21 Castle Street, Castlefield, Manchester M3 4SW England

malofilm
interactive

SLES-00598

5013156900327



PAL

JERSEY DEVIL™

malofilm
interactive



PlayStation™

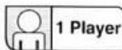
Precauzioni

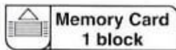
• Questo dischetto contiene software per console per videogiochi PlayStation. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine, poichè si potrebbe danneggiare. • Questo dischetto è adatto solamente ai requisiti della PlayStation per il mercato europeo. Non può essere utilizzato su altre versioni della PlayStation. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

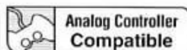
Per la salute.

• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale







SLES-00598

STORIA

La Leggenda del Diavolo del Jersey. Esistono molte variazioni e storie basate sulla leggenda del Diavolo del Jersey, alcune delle quali risalgono alla prima metà del diciottesimo secolo.

Stando alla versione più conosciuta, una donna di nome Mother Leeds (e/o che viveva a Leeds Point, New Jersey), nel 1735 diede alla luce il 13mo figlio e lo maledisse mentre aveva le doglie del parto. Il bambino si trasformò in un mostro (in parte pipistrello, in parte collie, in parte serpente, in parte cavallo, a seconda di chi racconta la storia), volò dalla finestra e ha dedicato la maggior parte degli ultimi tre secoli a mutilare bestiame, a spaventare la gente, a provocare guerre e a gettare il malocchio su tutto il New Jersey e la Pennsylvania orientale.

Il nostro Diavolo del Jersey inizia la sua vita come un grazioso e tenero diavoletto, scoperto allo stato selvaggio da Dennis Testa di Zucca, che immediatamente lo porta dal suo padrone, il malvagio Dr. Knarf, un Dottor Moreau d'oggigiorno, che sta per creare un esercito di mostri semi-intelligenti da piante in vaso e da verdure. Quando il Dr. Knarf è obbligato ad andare in città per comprare nuove lame per il suo bisturi (in modo da fare a pezzi il Diavolo del Jersey), il nostro eroe evade, distrugge il laboratorio e scappa nella foresta. Molti, molti anni più tardi, il Diavolo del Jersey (che adesso è adulto) emerge dal suo nascondiglio per affrontare il Dr. Knarf e i suoi scagnozzi, che stanno lanciando una campagna di terrore in tutta la zona del Jersey.



COMANDI

I comandi per il Diavolo del Jersey si possono cambiare nel menu Comandi (vedi Menu Principale).

Tasti di direzione	Per muovere il Diavolo del Jersey
Tasto AVVIO	Mette il gioco in fase di pausa
Tasto △	Tenere premuto e usare i tasti di direzione per spingere oggetti grandi o raccogliere oggetti piccoli quando ci si trova di fronte ad essi
Tasto ✕	Per saltare, o lanciare un oggetto che si tiene in mano
Tasto □	Per colpire con un pugno
Tasto ○	Per accovacciarsi

MENTRE IL DIAVOLO DEL JERSEY ı IN ARIA:

Tasto □	Per colpire con la coda
Tasto △	Per planare (tenere premuto)

PER ARRAMPICARSI (SU FUNI, ASTE DELLE BANDIERE, ECC.)

Saltare (default: Tasto ✕) sull'oggetto ed usare i tasti di direzione Su e Giù per arrampicarsi o scendere.

MACCHINA DA PRESA

Tasto R2	Fa ruotare la macchina in senso antiorario
Tasto L2	Fa ruotare la macchina in senso orario



INIZIO DEL GIOCO

MENU PRINCIPALE

START



Quest'opzione consente di iniziare un nuovo gioco. Si porta il giocatore nella zona di selezione livello (Centro Città). I gettoni K indicano i livelli completati o parzialmente completati (indicati dal fatto che sono trasparenti).

CARICO GIOCO

I giochi salvati in precedenza possono essere caricati dalla Memory card. Evidenziare il gioco salvato che si desidera usando i tasti di direzione, poi premere il tasto ✕ per la selezione. Si può usare il tasto a △ per uscire dallo schermo di carico gioco.

N.B.: se i dati sulla Memory card si sono in qualche modo corrotti e non si possono caricare, apparirà un breve messaggio per informare della cosa. Si prega di non togliere o inserire una Memory card durante un'operazione di salvataggio. Consigliamo di non inserire o rimuovere periferiche o memory cards dopo aver inserito l'alimentazione.

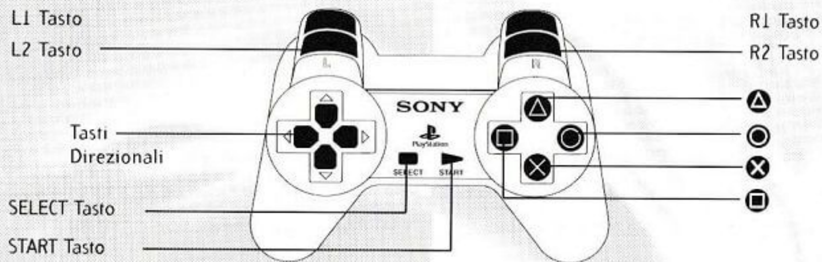
COMANDI

Quest'opzione consente di riconfigurare il setup del controllore. Usare i tasti di direzione su e giù per indicare le possibili configurazioni del controllore e premere il tasto ✕ per la selezione.

LINGUA

Scegliere tra inglese, francese o tedesco. Usare i tasti di direzione su e giù per fare scorrere le diverse lingue e usare il tasto ✕ per la selezione.





Il Jersey Devil supporta solo il controller standard e il controller analogico. Il controller analogico può essere usato in modo digitale (nel qual caso si comporta come il controller standard), o in modo analogico (che in più consente l'utilizzo delle cloche di sinistra e destra). **N.B.:** Il Jersey Devil non supporta il modo analogico joystick.

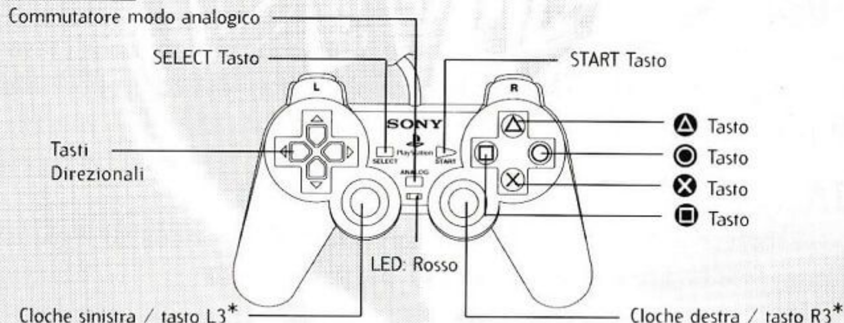
Cloche di sinistra	Cloche di destra
Controlla il movimento del Jersey Devil	Non funziona

Ricordate di non inserire né togliere periferiche una volta che si è data corrente alla console.

Il controller analogico deve essere inserito correttamente prima di accendere la console della PlayStation; accertatevi che il controller analogico sia in modo analogico (la luce rossa sarà accesa).

PER TARARE IL CONTROLLER ANALOGICO.
Dallo schermo del menu principale iniziate il gioco: questo vi porterà nella zona del Centro Città.
Premete Avvio seguito dal tasto a △, evidenziate "taratura" ("calibration"), premete il tasto ✕ e seguite le istruzioni che appaiono sullo schermo. **N.B.:** Il testo che appare durante il gioco è in inglese.

Modo analogico



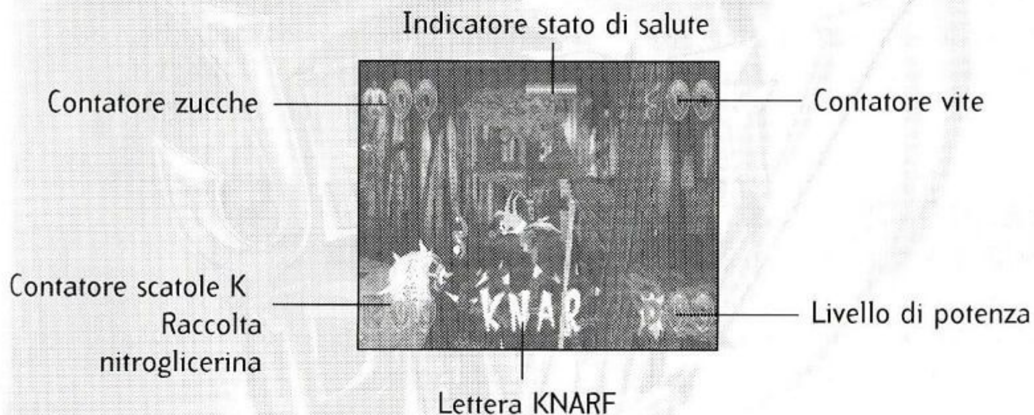
* I tasti L3 ed R3 funzionano quando la cloche è premuta.

MENU OPZIONI

Disponibile solo nel menu pausa della zona di Downtown area.

Continua:	per uscire dalla modalità operativa opzioni
Comandi:	la stessa configurazione del controllore del menu principale
Calibrazione:	per consentire all'utente di calibrare il controllore analogico
Lingua:	per scegliere tra inglese, francese o tedesco

DISPLAY DURANTE IL GIOCO



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

AZIONI

APERTURA DELLE PORTE

Alcune porte si aprono dopo averle colpite UNA VOLTA mentre altre richiedono un po' più di sforzo. Certe porte si possono aprire solo facendo scattare determinati interruttori. Le porte contrassegnate con una K DORATA si possono aprire solo quando il Diavolo del Jersey ha raccolto le lettere dorate K N A R ed F.

INTERRUTTORI

Posizionare il Diavolo del Jersey di fronte all'interruttore ed usare il pugno (default: tasto ■) oil colpo di coda (default: tasto ■ mentre è in aria). Quando il Diavolo del Jersey colpisce l'interruttore, questo viene attivato.

SALVATAGGIO DEI GIOCHI

Questo è possibile al termine di ogni missione, quando appare uno schermo che consente di salvare il gioco sulla Memory card. Controlla che vi siano sufficienti blocchi liberi sulla tua memory card prima di iniziare a giocare.
N.B.: se, quando si scrive sulla scheda di memoria, i dati si sono in qualche modo corrotti, apparirà un breve messaggio per informare della cosa. Si prega di non togliere o inserire una Memory card durante un'operazione di salvataggio.

RACCOLTE

LETTERE K N A R F



Il Diavolo del Jersey deve raccogliere tutt'e cinque le lettere per aprire le porte. Queste lettere si trovano frantumando certe scatole, sconfiggendo particolari mostri o cercandole in posti strani, fuori dalla propria strada.



SCATOLE K

Se si rompono sufficienti scatole contrassegnate con una K rossa, al Diavolo del Jersey verrà data una fiaschetta di nitroglicerina. Questa viene usata per distruggere il laboratorio al termine di ciascun livello, dopo di che il Diavolo del Jersey riceve un'iniezione di potenza.



SCATOLE DI CONTROLLO



Rompendo una scatola di controllo ci si assicura il posto al livello attuale. In questo modo, se si dovesse fallire al livello successivo, si ritorna a questo punto purché si abbiano sufficienti vite rimaste a disposizione.

ZUCCHE ARANCIONE



Raccogliere le zucche nascoste nelle scatole o sparse per tutti i livelli per aumentare il livello di energia. Se si ha già un pieno di energia, raccogliere 100 zucche per avere una vita extra.

ZUCCHE D'ORO



Raccogliere queste zucche per portare il livello di salute al 100%.

PEPERONCINO



Mangiare peperoncino piccante per diventare un turbine di distruzione. Il peperoncino piccante rende il Diavolo del Jersey momentaneamente invulnerabile all'attacco dei mostri e a sua volta infligge danni maggiori.

CODE



Ciascuna coda rappresenta una vita supplementare che aspetta di essere raccolta.

SCATOLE DI TRITOLO



Fare attenzione! Se si lanciano, queste scatole esploderanno al momento dell'impatto.



TITOLI

SVILUPPO GIOCO

Produttore Esecutivo:	Guy Boucher
Designer Gioco:	Claude Pelletier
Produttori:	Rob Barnes, François-Dominic Laramée
Capo Programmatore:	Martin Ross
Programmazione:	Stéphane Leblanc, Sébastien Hudon, Jean-François Roberge
Direttore Artistico:	Claude Pelletier
Direttore Tecnico:	Christian Aubert
Animazione 3D:	Stphane Labrecque
Modellizzazione 3D:	Mario Brodeur, Philippe Déry, Keridan Elliott, Stéphane Joncas, Martin Trépanier
Bozzetti Personaggi:	Panacea Studios inc.
Strutture:	Pierre-Martin Drolet
Integrazione:	Pierre Couillard, Martin Rhéaume
Colonna sonora originale:	Gilles Léveillé
Suono FX:	Pierre Rousseau

PRESENTAZIONE ANIMATA

Story Board:	Richard Vallerand
Animazione Personaggi:	Richard Vallerand, Lorraine Beaudoin, Mario Lord
Assistenti Animazione:	Christian Gilbert, Louis Guy Dumais, Jacques Hébert
Fondali:	Caroline Soucy, Christian Daigle
Colorazione:	Martin Rhéaume, Norman Riendeau, Roger Dubé
Video Editing:	Jeff Gauthier



Voci:	Hugh Corston, Roger Dubé
Resp. Assic. Qualità:	François-Dominic Laramée
Collaudo Esterno:	Black Sheep Interactive inc.
Contabile di Produzione:	Dominique Champagne
Relazioni Pubbliche:	Isabelle Marazzani

PER CONTO DI OCEAN SOFTWARE LIMITED

Produttori:	Gina Jackson e Lee Edmondson

ASSICURAZIONE QUALITÀ

Team Leader	Tony McGarry
Collaudatori	Stuart Arrowsmith, Kelvin James Cannon, Marc Bowden

